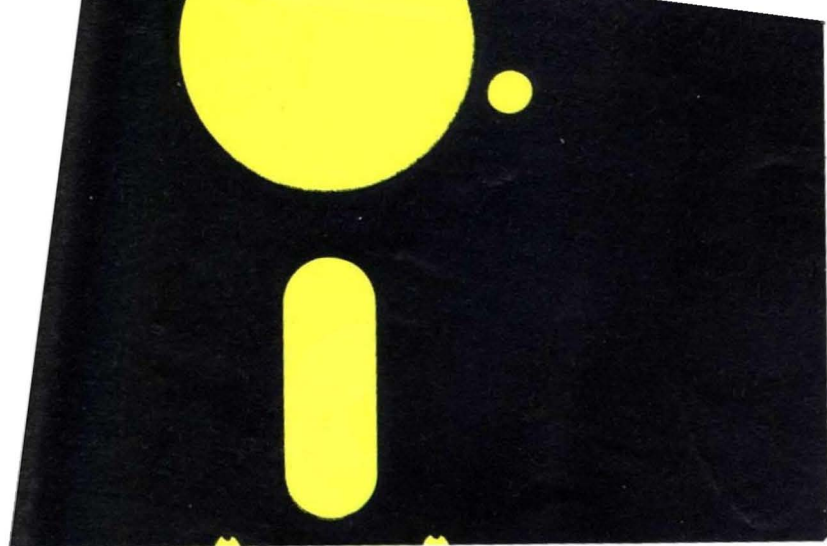
Mensile - Anno II - N. 14

CBM 64

HIT PARADE

30 GIOCHI

FAST LOADING "BITURBO"

1 - JANE
2 - JUDO
3 - THE RUN
4 - ERBE
5 - FLIPPY
6 -GRAND PRIX
7 - MOLECULAR
8 - A LORD
9 - SEGNI
10 - GROSSO GUAIO IN MEDIO ORIENTE
11 - TABLE BALL
12 - SCANNER
13 - VULCANIAN WARS
14 - FURY
15 - DOU BOU
16 - BUBO
17 - TOP GUN
18 - CAVALIERE
19 - EXPLORER
20 - TORA TORA
21 - TO PO
22 - JEEP
23 - TWO WORLDS
24 - DISK BALL
25 - BREAK!
26 - ATTENTI FRANE
27 - THE PLANET
28 - RAID MORTALE
29 - VICHINGHI
30 - THE DROID

DUE FACCIATE CON LA MIGLIORE PRODUZIONE MONDIALE

TOP DISK

DUE FACCIATE PIENE DI COMBATTIMENTI E STRATEGIA BELLICA

64 FLOPPY SIMULATOR

DA NON PERDERE!

IPERGALASSIAMENTE VOSTRO!

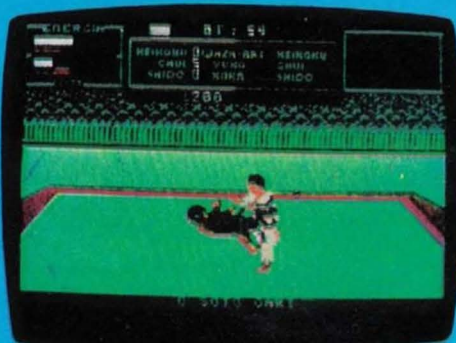
Hit Parade questo mese alza la testa e butta lo sguardo al cielo. Là tra nubi e asteroidi, tra alieni e raggi laser si svolge, probabilmente, una vita fatta di guerra e avventura. Ecco perché abbiamo dedicato praticamente tutta la rivista "da leggere" e anche parte di quella "da far girare sul 64" al mondo della galassia. Le difese strategiche orbitali si susseguono al fuoco incandescente dei raggi laser e agli attacchi atomici al protone o al plasma. È la guerra totale che solo l'abilità delle vostre mani, del vostro dito sul pulsante del joystick potrà evitare.

HIT PARADE 64 Edizione Società SIPE s.r.l. - Via Ausonio, 26 - 20123 Milano
Direttore Resp. Elvio Fantini - Registr. presso il Trib. di Milano N. 63 dell'11/02/85 - Sped. in abb. post. gr. III/70
Distribuzione MEPE - Viale Famagosta 75 - Milano - Stampa S.P.V. - Sesto Ulteriano (MI)

JANE

Dopo il furibondo litigio con Mickey la piccola Jane, delusa e disperata si è finalmente addormentata nella sua cameretta. Come per ripagarla della sua delusione essa si trova proiettata, come in un sogno, nel fantastico mondo di "Mangiaguai" e una misteriosa voce le sussurra che potrà riconquistare l'affetto perduto ritrovando, ad uno ad uno, i numerosi guai passati racchiusi in uova nere che dovrà poi rompere liberando il vero cuore in esse contenuto. A ostacolare queste sue conquiste Jane troverà sul suo cammino esseri di tutte le specie che cercheranno di bloccarle il passo e che dovrà evitare con abili piroette o eliminare lanciando delle biglie.

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO inizio gioco

JUDO

Questo genere di lotta nota col nome di Judo è definita l'arte della difesa personale. Essa trae origine nell'Oriente, dove sembra venisse coltivata in forma primordiale ben 2000 anni or sono! Culla di questa arte fu la Cina; dice infatti la storia che alcuni monaci buddisti coltivassero in segreto un particolare metodo di difesa consistente in una serie di colpi inferti con mani e gambe contro organi vitali riducendo in tal modo all'impotenza il più aggressivo avversario. Oggi a distanza di millenni con un semplice computer è possibile simulare con estrema efficacia questi spettacolari combattimenti! Nulla viene lasciato al caso! La rappresentazione del campo di gara è infatti di un realismo impressionante: si va dal tappeto regolamentare al tabellone elettronico dotato addirittura di un monitor in grado di visualizzare i passi effettuati in combattimento. Esiste anche una giuria che giudicherà le vostre mosse e quindi vi assegnerà il punteggio decretando così la vostra vittoria o sconfitta!! Inoltre vi viene anche mostrata in forma di diagramma la vostra resistenza ed il vostro fattore di presa! Prima di effettuare un combattimento è consigliabile prendere familiarità con le mosse facendo un po' di pratica. Una volta pronti potrete avventurarvi in combattimento! La judoka si controlla col joystick ma ricordate che una mossa di judo è una combinazione di movimenti prestabiliti e soltanto se eseguiti alla perfezione potrete atterrare il vostro sfidante (uomo o computer). Con un attacco perfetto i giudici vi assegneranno 10 punti ma state attenti perché una mossa irregolare fatta anche per sbaglio comporta inevitabilmente la squalifica!

JOYSTICK PORTA 1,2

F1 1 giocatore
F3 2 giocatori contro computer
F5 2 giocatori
F7 pratica
STOP dimostrazione
M musica sì/no (in demo)
N nome mosse sì/no (in demo)
K effetti sonori sì/no (in demo)

THE RUN

Narra la leggenda che una volta vivesse in Giappone una magnifica principessa di nome Kiri, che fu rapita dal perfido Re dei Dragoni, per ottenere la sua mano. Ma il giovane Ninja Share, suo amico di infanzia e suo innamorato, che stava passeggiando con lei nella foresta prima del rapimento, si è assunto il grave compito di ritrovarla. Aiuta il povero Share nella sua ricerca attraverso la foresta fino al palazzo del Re. Trova l'entrata e Kiri e salvala, ma stai attento ad evitare le guardie nijia del perfido Re che cercheranno di farti la pelle in ogni modo. Nella foresta incontrerai diversi nemici dal ninja blu o rosso al mago, che possederà anche poteri magici, alla boxer donna o al gran maestro di spade. Per ogni 3 ninja uccisi apparirà un mago, ogni quattro maghi ne apparirà uno rosso, che dovrai eliminare per poter proseguire nel tuo cammino. Nel fossato dovrai abbattere 10 ninja blu. Arrampicati nel punto più alto delle mura per entrare nel castello dove al quarto piano si trova la tua bella. Ma una volta raggiuntala dovrai stare attento che non venga nuovamente rapita.

JOYSTICK PORTA 1

FUOCO	inizio gioco

ERBE

Nel piccolo villaggio di Little Borgain una volta le cose andavano molto bene. Tutti gli abitanti erano in amicizia tra di loro e soprattutto nessuno era in grado di formulare magie. Anche se alcuni andavano nel bosco per raccogliere erbe da fare tisane o le acquistavano al negozio di Tubby, nessuno era mai riuscito a fare delle pozioni magiche. Ma quando fu trovato un libro che riferiva di magia, alcuni che riuscirono a leggerlo come Learico e suo fratello Alarico diventarono matti. Infatti due estati o tre dopo il ritrovamento il vecchio Alarico riuscì a tramutare suo fratello in una rana. Ma anche se dopo una settimana questi riprese le umane fattezze tra di loro non fu più come prima. Tra di loro cominciò una faida e tu dovrai impersonare Learico che tenta di difendersi da suo fratello. Raccogli le erbe per poter pronunciare le parole magiche, ma per miscelarle dovrai prima andare al tuo calderone. Ma ricorda che alcune magie possono essere usate solo una volta, mentre altre sono ripetibili. Inoltre dal momento che alcune magie sono molto distruttive, impara ad averne il controllo. La rosa dei venti sullo schermo ti indicherò il luogo dove si trova tuo fratello.

JOYSTICK PORTA 2

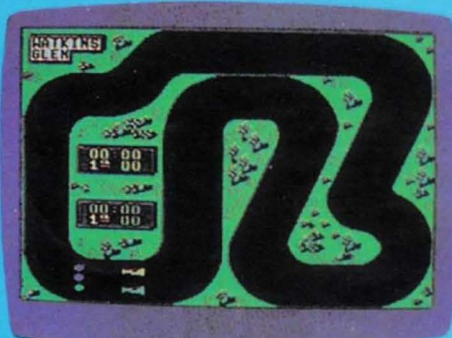
FUOCO + JOY AVANTI	prende erbe
FUOCO + JOY INDIETRO	videata pentola
FUOCO	arma e lancia magia

FLIPPY

Su Omega Sette alla famosa scuola per superpiloti stellari vengono addestrati e selezionati i migliori elementi della marima galattica. Tra le mille difficili prove da superare una è quella che fa tremare tutti i candidati. Questa prova da cui uscirà un unico vincitore, il più bravo, consiste in una partita con flipy, un infernale marchingegno controllato da un megacomputer in cui bisogna tenere in gioco fino a cinque palline collezionando il maggior numero di punti. La prova richiede riflessi d'acciaio e ti qualificherà, se superata, primo pilota astro-galattico.

JOYSTICK PORTA 2

F3	colori del multicolor
F4	alta risoluzione/multicolor
F5	no, giocatori
F7	inizio gioco
←	aumenta potenza gioco
2	flipper di destra
CTRL	flipper di sinistra

GRAND PRIX

Eccovi alla griglia di partenza, siete riusciti a conquistare la pole position. FInalmente potete dimostrare al mondo intero la vostra classe nel pilotare potenti macchine al limite delle possibilità umane! Mentre vi aggiustate il casco ripassate mentalmente il percorso che avete opportunamente selezionato in precedenza. Vi attendono mille pericoli e soprattutto mille imprevisti. Calma e sangue freddo, la corsa sta per iniziare, fra pochi secondi metterete a dura prova i vostri riflessi! Il motore della vostra auto è perfettamente a punto. Attenzione al semaforo, ecco scattare il verde, partiti! In bocca al lupo, fama e gloria vi attendono.

JOYSTICK PORTA 1

F3	num. giocatori o pratica/scelta circuito/durata gara
F5	cambio/tipo di corsa/livello gioco
F7	menù successivo/inizio partita
SPARO	freni
F3 + F5	fine partita

MOLECULAR

Siamo nell'anno 2280 e sebbene l'uomo abbia colonizzato tutto il sistema stellare il suo sviluppo politico e morale non è mutato dal ventesimo secolo e la guerra interstellare dura da moltissimi anni. Tu fai parte di un gruppo di dissidenti che è contrario alle nuove ricerche biologiche portate avanti dalla Corporazione che hanno portato alla creazione di una nuova arma: i mubidi. A bordo della tua navicella dovrai entrare nelle 15 zone vitali della Corporazione, recuperare i componenti di un meccanismo che si è autodistrutto e portare i 15 pezzi nella 16ª zona per distruggere il sistema e passare al livello successivo. Il gioco inizia con la tua navicella attaccata alla nave madre, sulla sinistra dello schermo hai 6 icone: 2 rappresentano gli effetti sonori, la freccia al centro indica il modo in cui vi trovate, altre tre icone sono le armi (missili-barriere e torpedini fotoniche) la freccia bianca indica l'arma scelta. Premete il fuoco e vi troverete in una delle 16 zone dell'Istituto di ricerche, la zona di sinistra è quella di controllo, le altre zone quelle di prova e premi fuoco per sceglierne una. Combatti contro i mutanti per raccogliere il componente e portalo nella zona di controllo. Quando consegni il componente nella zona di montaggio ottieni 3 buoni vita, utilissimi. Ora non ti resta che scoprire da solo le armi migliori per ogni zona e ricorda che il futuro della tua specie è nelle tue mani.

JOYSTICK PORTA 2

SPAZIO	pausa on/off
∅	fuoco
O	alto
L	basso
<	sinistra
>	destra

A LORD

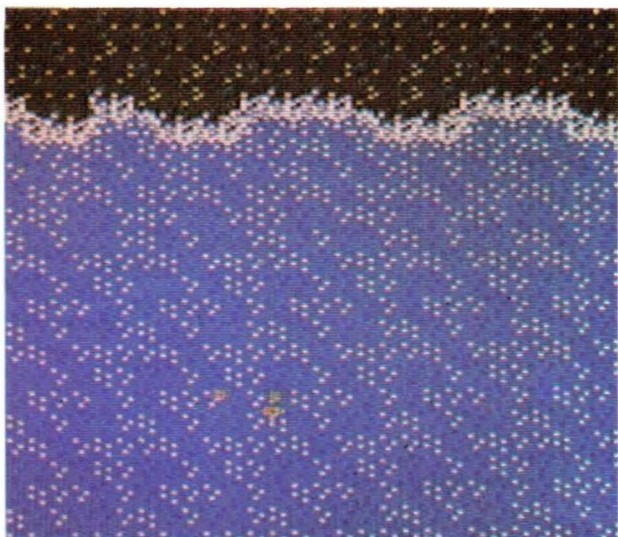
Egli sapeva quando iniziò l'apprendistato di stregoneria che un giorno per diventare lord avrebbe dovuto affrontare la terribile prova degli elementi. A rendere più temibile la venuta di questo giorno contribuiva anche il fatto che nessuno sapeva esattamente quale prova, quale scopo e quale destino avrebbe seguito nei quattro regni degli elementi, nei quali albergano le anime dannate di coloro che prima di lui fallirono la grande prova. Oggi nel giorno della grande conversione egli è stato proiettato al crocevia dei quattro mondi tra loro connessi dai magici obelischi e dovrà raggiungere con il solo aiuto della sua esperienza di mago l'obiettivo finale nel quale scoprirà finalmente quale sia il grande segreto della natura.

JOYSTICK PORTA 2

F1	inizio gioco
F3	fine gioco
F5	musica sì/no
F7	pausa

Nella vostra navicella spaziale siete il comandante di Terra Cresta. Alzatevi sopra il pianeta quando lo spazio scende verso di voi. Eliminate le forme strane, i missili, i razzi e le strutture che si trovano sul vostro passaggio e tentano di distruggervi.

Cercate attivamente i silos che dovrete bombardare per poter riunire i pezzi supplementari necessari alla navicella e poter entrare nel "Modulo di formazione". Quando amma-

rerete sul bordo scoprirete dei silos supplementari che contengono altri pezzi staccati che vi daranno un tiro maggiore e nel "modulo di formazione" varie forze e capacità necessarie per combattere le armi puntate su di voi.
Alla fine di ogni passaggio apparirà improvvisamente da qualche parte un robot con forma indefinita che potrete vincere solo con la vostra Terra Cresta.

Comandi

Il gioco si svolge utilizzando una leva, il joystick o la tastiera che possono essere manovrati anche insieme.

Scroll

Lo scorrimento sullo schermo mostra lo svolgimento al momento, lo scorrimento in alto, al centro e a sinistra. Il numero delle trasformazioni in alto e le restanti vie (canards) si trovano in basso e a sinistra. I punti segnati per ciascun oggetto estraneo eliminato, dipendono dalla difficoltà e dalle navi supplementari e sono assegnati quando otterrete da 50.000 a 70.000 punti.
Vi vengono accordate tre possibilità di trasformarvi da navicella in convoglio tutte le volte che recupererete un pezzo staccato della navicella.

CONSIGLI UTILI

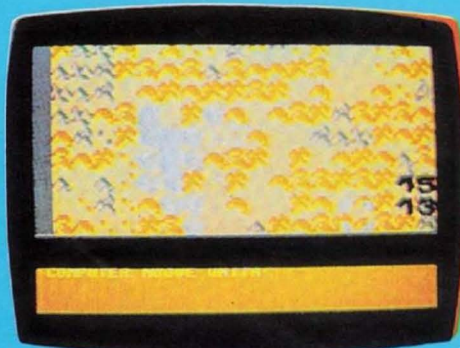
- Raccogliete i pezzi staccati sui silos numerati, quando lampeggiano.
- Muovetevi senza fermarvi. I missili possiedono dei sistemi di auto-guida. Se rimanete immobili sarete condannati ad una morte sicura.
- State lontani dai bordi dello schermo, i vostri avversari possono presentarsi da qualsiasi parte.
- Utilizzate ad ogni modo il vostro modulo di formazione, non potete eliminare certi esseri strani che in questo modo, non disponete che di tre possibilità ogni volta.
- I mostri preistorici vi danno degli abbuoni. Mirate alle loro ossa ma fate attenzione.

SEGNI

Una congrega dei più potenti Maestri nelle arti della Magia Nera ha ottenuto un potere terrificante sottraendo i segni dello zodiaco dalla Volta del Tempo. Questi 12 segni si sono sparpagliati nei corridoi del tempo. I terribili Maestri hanno creato numerosi demoni che sorvegliano i segni dello Zodiaco. Una forza distruttiva scorre nei corridoi e qualsiasi contatto con i muri dei corridoi o i demoni è fatale. Il tuo compito è distruggere i demoni, raccogliere i 12 segni mistici e riportarli nella Volta del Tempo. Avrai 400 corridoi da esplorare e stai attento ai tuoi nemici che si moltiplicano in continuazione.

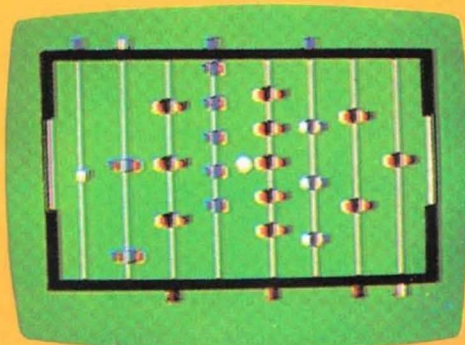
JOYSTICK PORTA 1

F1 1/2 giocatori
F3 velocità

GROSSO GUAIO IN MEDIO ORIENTE

Ecco un gioco che vi offre la possibilità di saggiare le vostre capacità di tattico guidando in guerra un esercito di truppe ben addestrate contro uno stato confinante. L'azione si svolge nei primi anni settanta quando ancora le forze americane avevano basi e uomini in Iran. Come tradizione secolare questo paese si trovava in guerra con quello confinante: l'Iraq. Quest'ultimo era ed è notoriamente aiutato militarmente da forze dell'Est. Le azioni di guerra si svolgono nel deserto, nel mare e nell'aria; sarete voi a decidere di volta in volta, utilizzando il vostro joystick, quali truppe utilizzare o quali cacciabombardieri ecc. Le vostre basi (quelle americane) sono contrassegnate da una stella mentre quelle nemiche dal classico simbolo a falce e martello. Una volta che avrete elaborato il piano di battaglia e cioè avrete scelto come e soprattutto cosa attaccare, basterà premere il tasto F1 e il computer comincerà a simulare il combattimento vero e proprio dandovi i risultati in tempo abbastanza breve. Tali risultati potranno essere buoni se avrete operato con astuzia e intelligenza tattica, disastrosi in caso contrario! Non scoraggiatevi se le prime volte il computer vi farà sentire un perfetto ingenuo incapace di combattere valorosamente perché ben presto diventerete bravissimi.

JOYSTICK PORTA 2

F1 passaggio fase successiva
SPARO per effettuare scelte

TABLE BALL

Quanti di Voi avranno giocato a calcetto esprimendo il meglio di se stessi in agguerrite sfide con i Vostri amici nelle sale gioco in montagna o al mare. Questa volta, senza muovervi da casa Vostra e dalla Vostra poltrona preferita, potrete rivivere quelle identiche emozioni con questo gioco del calcetto per il Vostro CBM-64. Le regole sono le solite del calcio e dovrete avere un avversario che muoverà gli omini della squadra avversaria. Con la joystick potrete muovere una fila di omini per volta, premendo il bottone della joystick per calciare. Vincerà naturalmente chi avrà ottenuto il maggior numero di reti.

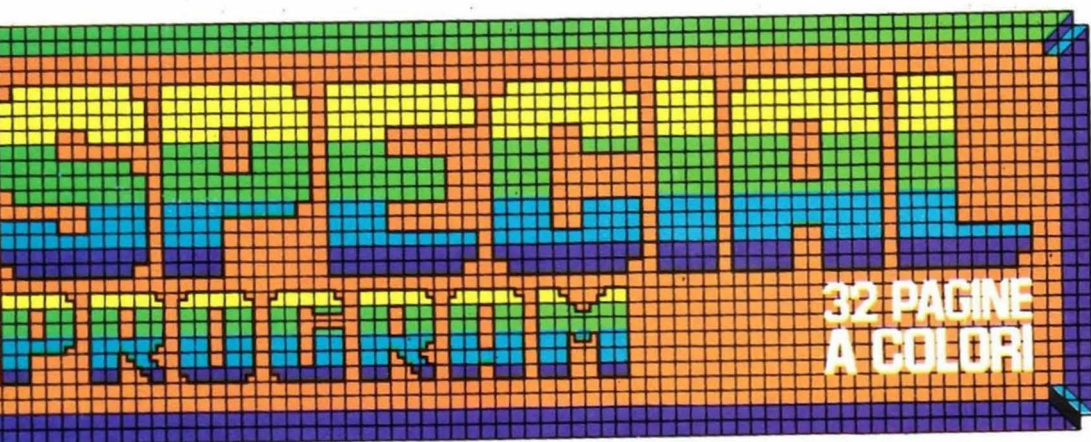
JOYSTICK PORTA 1 e 2

FUOCO	inizio gioco

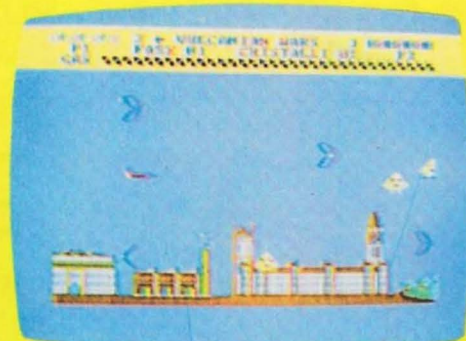
SCANNER

Le forze aliene di Vegane hanno attaccato la tua città e si sono infiltrate nel suo sottosuolo. Megalopoli ha infatti una vasta rete fognaria che la percorre tutta e gli emissari degli alieni si sono nascosti nel dedalo delle infinite gallerie. Tu, alla guida del tuo super-caccia, dovrai perlustrare i vari cunicoli per scovare, inseguire, intrappolare e finalmente eliminare gli invasori, usando naturalmente tutte le armi di difesa a tua disposizione. Ma stai attento a non farti beccare per primo e a non... perdere la strada. Buona fortuna e ricordati che i tuoi concittadini credono in te!!!

JOYSTICK PORTA 2

N	sinistra
E	destra
F1	avanti
SPAZIO	fuoco
G	fine gioco
S	inizio

PER IL CBM 64 E LO SPECTRUM 48 K
N. 31 - in edicola il 12 luglio

PER IL CBM 64
N. 23 - in edicola
il 12 settembre

VULCANIAN WARS

Sull'ignara e quasi pacifica popolazione terrestre incombe ora un gravissimo pericolo. Proveniente dal profondo dello spazio una moltitudine di visitatori alieni, come mai si era precedentemente vista in nessun altro video gioco, sta infatti, calando sul pianeta con bellicose intenzioni di conquista. Ma tu, proiettato nel ruolo di ultimo baluardo di difesa, potrai alla guida di un potente cacciabombardiere respingere il proditorio attacco alieno. Ricordati di raccogliere le celle energetiche e i cristalli lanciati dagli alieni che saranno vitali per l'autonomia del tuo veicolo. Combatti con tutte le sue forze perché la sopravvivenza dei terrestri dipende da te.

JOYSTICK PORTA 2

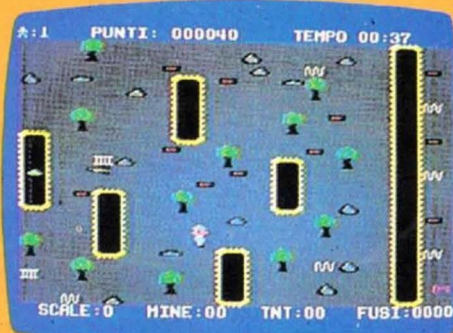
A	su
Z	giù
SHIFT	getta
RETURN	fuoco
SPAZIO	si volta
F1	1 giocatore
F3	2 giocatori
F5	musica on/off

FURY

Negli antichi reami e province della terra del Giappone viveva un gruppo di guerrieri, temuti da tutti che non temevano nessuno. Questi si chiamavano Ninja. Raggiungere il rango di Ninja era l'ultima sfida della civiltà umana e finalmente anche a te si presenta l'opportunità, nei tempi moderni, di poter entrare a far parte di questi prodi. Le gare annuali si terranno tra breve e avrai perciò l'opportunità di impressionare gli anziani. Dovrai superare 4 prove per mostrare le tue reali capacità. Ogni test porta a un punteggio di qualificazione che dovrai superare per poter procedere al test successivo. Se non riuscirai a qualificarti dopo tre tentativi per ogni gara sarai eliminato. Ma se riuscirai a superare tutti e quattro i test, verrai promosso a un nuovo grado e potrai partecipare ai giochi seguenti per aumentare il tuo livello nella gerarchia Ninja. Difenditi perciò da frecce, rompi assi, usa con perizia la spada e abbatti tutti i tuoi nemici per avere la soddisfazione di udire dalle labbra del giudice internazionale la tua qualificazione.

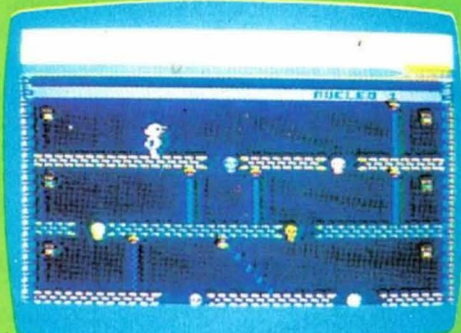
JOYSTICK PORTA 2

FUOCO	inizio gioco

DOU BOU

Dopo esserti scelto una squadra di impavidi assalitori potrai partire per la tua missione il cui scopo sarà quello di distruggere i mezzi di sopravvivenza nemici. Dapprima raccogli quanto più materiale esplosivo ti sarà possibile e cerca di superare indenne la prima linea nemica. Poi fai esplodere astutamente i missili nemici sopra i radar, così da crearti dei ponti sul fiume e così via verso l'obiettivo finale in una missione quasi suicida. Ricordati che potrai depositare le mine tenendo premuto il fuoco, a omino fermo. Quando la mina sarà innescata, dovrai spostare, sempre a fuoco premuto, l'omino, al rilascio del bottone del joystick la mina esploderà.

JOYSTICK PORTA 2

F7	inizio gioco
F3	opzioni
F5	scelta

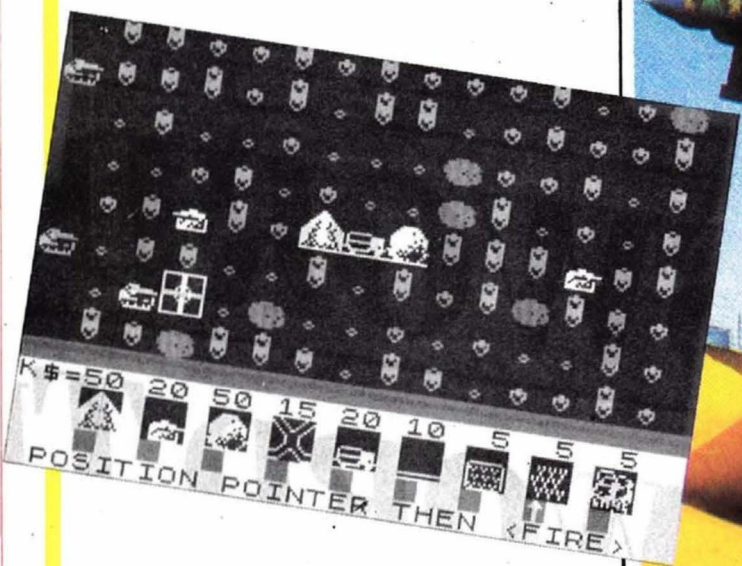
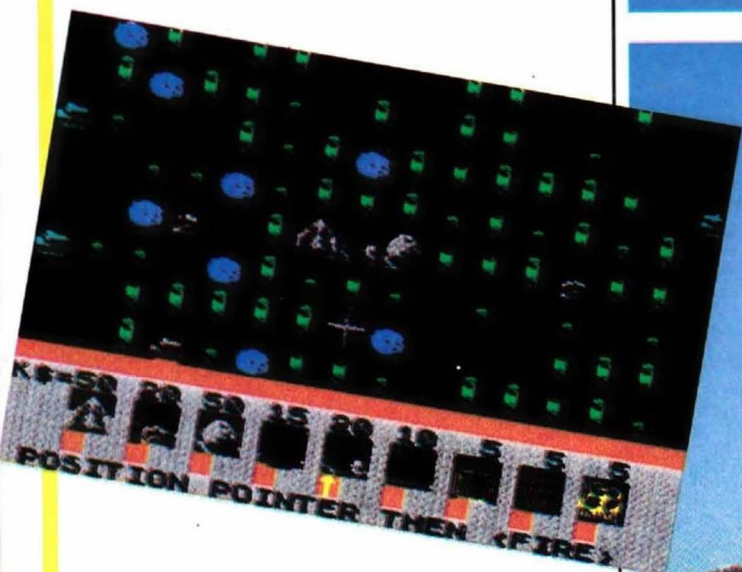
BUBO

Prelevato contro la sua volontà da un incidentale nebula vagante, Bubo, alfiere dei Longfold, è stato proiettato dalla foresta in cui si trovava in una stranissima dimensione posta in cima al tunnel del ritorno. Superato il primo ed inevitabile choc per il fatto di non capire cosa sia accaduto, al nostro amico appare subito chiaro che per riuscire a tornare tra i suoi cari egli dovrà discendere fuori dall'imbuto temporale. E così con cautela e con coraggio egli si appresta al difficile cammino. Ma i guardiani del tempo vigilano e per superare i numerosi ostacoli Bubo dovrà ingegnarsi ed essere sempre sulla difensiva, cercando e disattivando le celle di energia che comandano gli spettri guardiani dei passaggi discendenti. Aiuta il povero Bubo nella sua difficile impresa per ritornare a casa.

JOYSTICK PORTA 2

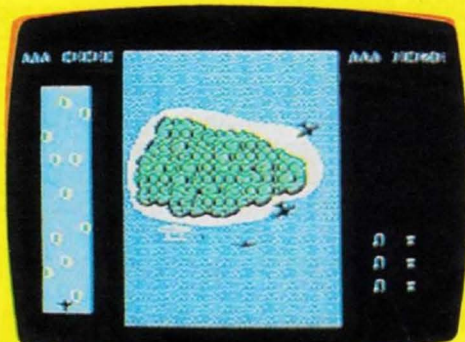
SPAZIO	demo
FUOCO	inizio gioco
JOYSTICK SIN/DES	scelta livello

Ecco finalmente l'attesissimo **President** della Addictive, una casa che sta un po' vivendo di rendita sull'ottima prova data da Kevin Toms con **Football manager**, e che quindi dà per scontato che tutti i suoi programmi successivi saranno altrettanto buoni. Vediamo dunque se è vero.

President è un gioco per megalomani, dato che il giocatore controlla un'intera nazione e quindi prende tutte le decisioni più importanti, dalla distribuzione del cibo all'ubicazione dei pozzi petroliferi ai paesi con cui entrare in guerra ecc.

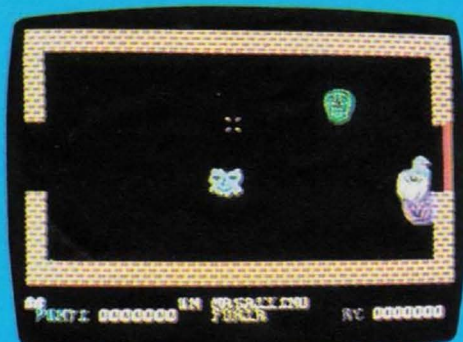
Il gioco è suddiviso in innumerevoli sezioni

diverse, ciascuna delle quali richiede ben poca azione ma in compenso un sacco di decisioni, dato che non ci sono alieni da uccidere né insorti da decimare. Insomma, **President** è un gioco strategico.
Tutto accade in cicli di mesi, e alla fine di ogni mese venite informati di cosa pensa di voi il resto del mondo, di cosa stanno combinando gli altri partiti e di come vanno le cose in generale. Ogni ventiquattro mesi si tengono le elezioni, e ovviamente i giocatori più scafati prenderanno tutte le decisioni più difficili e impopolari dopo le elezioni, e prima della scadenza del proprio mandato cercheranno di garantirsi il favore degli elettori con qualche decisione opportunistica.
Trattandosi di un Paese mediorientale piuttosto stereotipato, il petrolio ha un grosso ruolo, e anzi attorno ad esso ruota gran parte dell'azione. L'intero paese viene visualizzato sullo schermo con simboli che indicano le raffinerie, le strade, i serbatoi, le zone coltivate e tutto il resto. Potete cercare il petrolio e, se necessario, costruire gli impianti di estrazione. Potrete poi costruire strade e crocicchi per facilitare il trasporto di merci e vettovaglie. A volte qualche antipatico paese confinante lancerà degli attacchi aviotrasportati contro i vostri giacimenti petroliferi, ma potrete limitare i danni disponendo oculatamente attorno ai pozzi le batterie antiaeree, che possono far fuori qualsiasi cosa arrivi dal cielo.
Sarete anche oggetto di attacchi terrestri, e dovrete guidare in battaglia i vostri carri armati per difendere il paese. Questi scontri sono realizzati in modo piuttosto sciatto e poco convincente, come se alla Addictive volessero a tutti i costi infilare una parentesi d'azione in questo gioco.
Tenete presente che se i jet e i carri armati nemici fanno a pezzi la popolazione e le colture perderete certamente dei voti, e così pure se il vostro popolo sarà colpito da carestie, epidemie incontrollate di malaria, tubercolosi e così via. Vi sarà tra l'altro possibile importare armi ed attrezzature petrolifere.
President è certamente un gioco molto complesso, anche se (come tutti i giochi di strategia) dal punto di vista grafico non è granché. Tutto in sostanza si riduce a governare il paese senza scontentare il popolo, e se questo genere di cose vi attira, vedrete che l'ultima fatica di Kevin Tom vi farà felici.

Cristina Barigazzi

TOP GUN

Alba del 1° Maggio 1990: le forze aeree sovietiche hanno attaccato le basi militari americane nell'arcipelago del Mar dei Coralli. Ora i caccia americani si levano in volo per fare vendetta. La guerra dei nervi è ormai finita e la scena è pronta per i primi scontri aerei di una ipotetica guerra fra russi e americani. Eccovi ai comandi di un sofisticato F15 Tomcat con il quale dovrete cercare di portare a termine un numero imprecisato di missioni (una per ogni isola dell'arcipelago cercando, fra mille evoluzioni e piroette tra le nuvole, di abbattere il maggior numero di aerei nemici). La cosa non vi spaventa minimamente perché siete laureati a pieno punteggio alla Top Gun, la miglior scuola di guerra del mondo! Finalmente potrete mettere in atto tutto ciò che avete appreso confrontandovi con un avversario crudele ed astuto! Le sorti della battaglia sono nelle vostre mani o meglio nel vostro joystick! Buona fortuna! Fate attenziona al caccia bianco, perché abbattendolo apparirà sullo schermo una scritta POW che colpita vi metterà a disposizione una potente bomba in grado di distruggere tutti gli aerei che vi circondano.

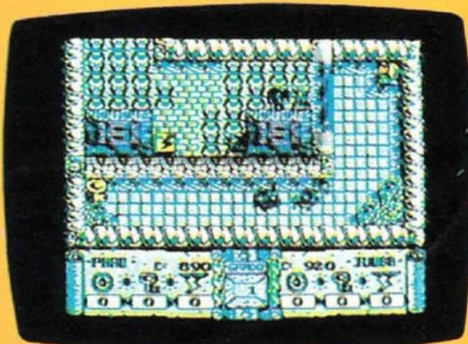
JOYSTICK PORTA 2

SPARO Inizio partita
SPAZIO loop
STOP inserire pausa
JOYSTICK disinserire pausa
RESTORE fine partite

CAVALIERE

Inseguito nelle stanze del castello dai mostri di Anthor il mago, evitando tranelli ed insidie devi trovare la via per sconfiggere il tuo nemico. Il contatto con i mostri e i muri fa diminuire la tua forza indebolendoti, ma potrai trovare degli oggetti che ti aiuteranno nella ricerca, prima di tutti la chiave. Devi prima però uccidere le api.

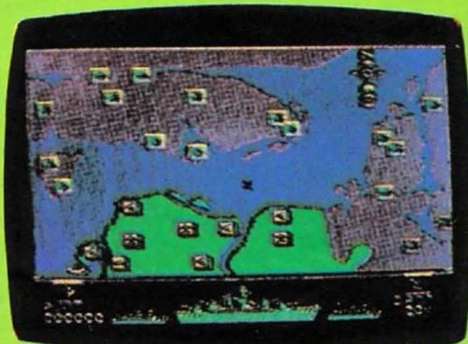
JOYSTICK PORTA 2

F1 parte

EXPLORER

Questo spettacolare gioco si basa su quelli classici da bar e chiunque abbia già giocato un gioco arcade con Explorer si sentirà certamente a casa, infatti l'unica abilità necessaria consiste nello sparare a destra e a sinistra per liberarvi la strada dai cattivi. Inoltre Explorer dà la possibilità a due giocatori di giocare simultaneamente il che rende tutto più emozionante. Scopo del gioco è percorrere le quindici prigioni sotterranee, nelle quali siete stati intrappolati da un perfido stregone, e trovare l'uscita superando diversi livelli e usando abilmente le botole segrete per spostarsi da una parte all'altra del tracciato. Dovrete naturalmente ricordarvi di raccogliere tutto quello che incontrate sul vostro percorso perché mentre le chiavi sono sempre necessarie per superare le varie porte, molti tesori possono essere scambiati per ottenere energia, mentre altri saranno molto utili per aumentare le vostre capacità difensive. Giostratevi quindi come potete tra ragni, mostri e insetti volanti che vi possono rendere la vita alquanto impossibile.

JOYSTICK PORTA 2

A	1 giocatore
B	2 giocatori
RESTORE	ricomincia
O	pausa on/off
Q	ripristina energia

TORA TORA

L'esito della guerra sembra stia per capovolgersi a vostro sfavore. I nemici stanno infatti tenendo una vasta area da nord a ovest e gli alleati hanno ancora bisogno di tempo per poter riequipaggiarsi e giungere con le loro forze in vostro aiuto. I nemici stanno invece attaccando, avanzando rapidamente, distruggendo e invadendo le Vostre postazioni. Tu sei stato incaricato di andare al contrattacco e cercare di fermare il nemico. All'inizio del gioco potrai usare il cursore per scegliere le basi nemiche da attaccare. Quando sarai pronto per attaccare vai sul simbolo dell'aereo nell'angolo in basso a sinistra dello schermo e spara. A questo punto il gioco parte e dovrai superare varie fasi di battaglia. Dapprima ti attaccheranno degli aerei, superata questa fase dovrai combattere le cacciatorpediniere e così e così via finché non avrai distrutto tutti i tuoi nemici.

JOYSTICK PORTA 2

1	su
Z	giù
C	sinistra
B	destra
SPAZIO	fuoco

COME VINCERE A...

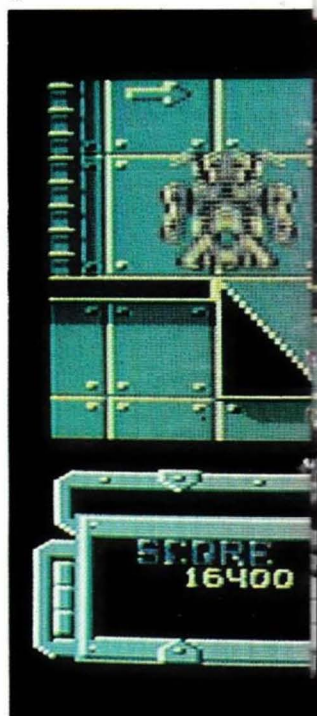
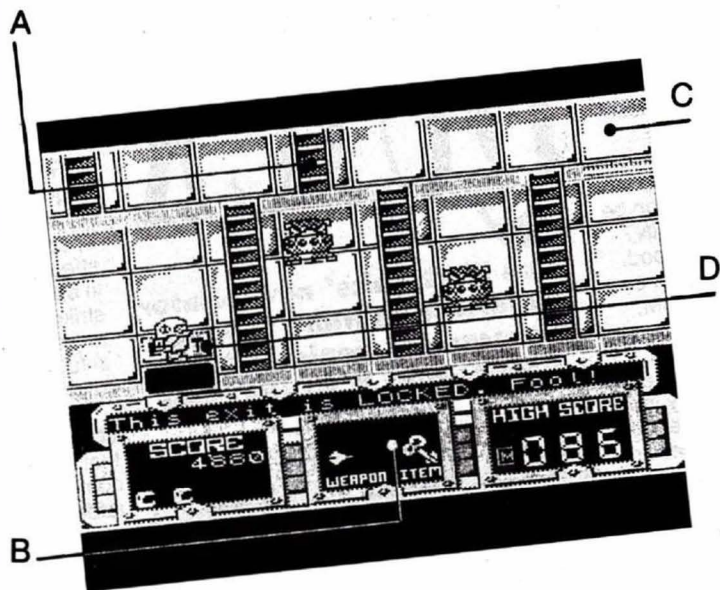
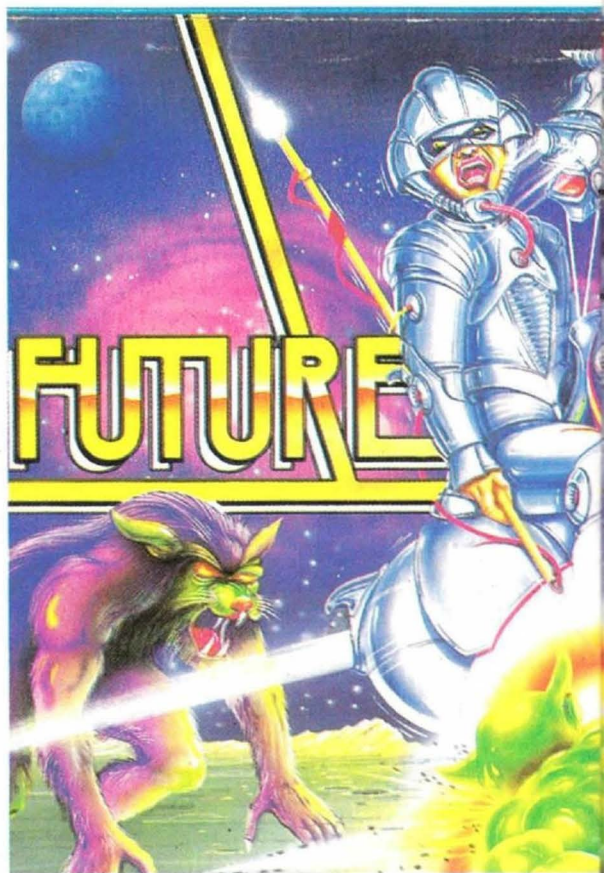
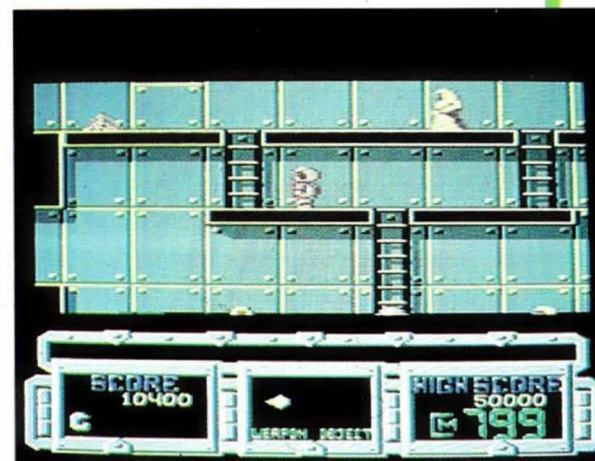
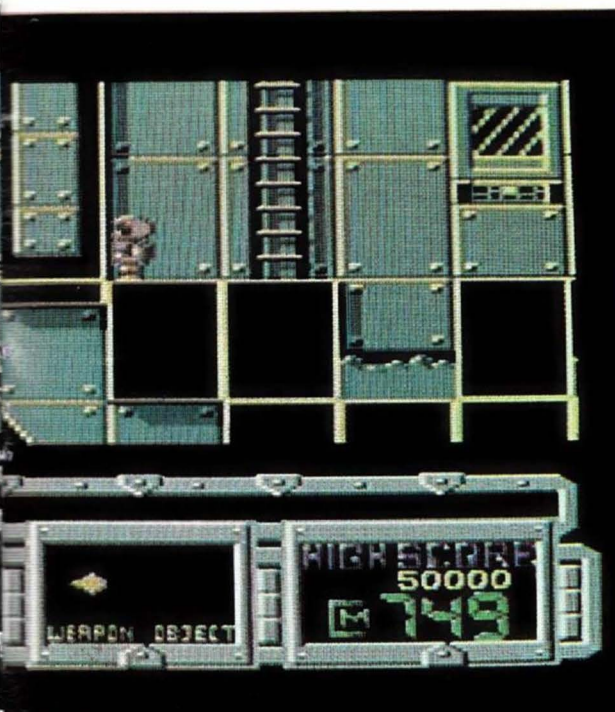
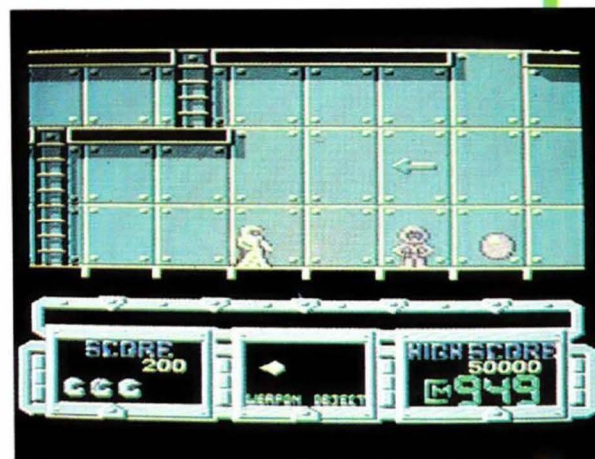
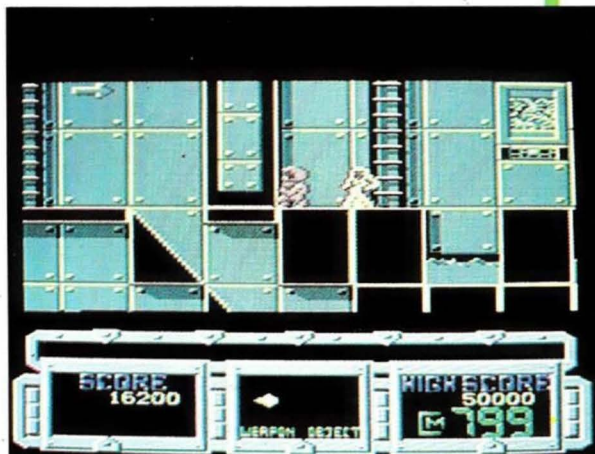
A) Sali questa scala e raggungi il prossimo livello. Un solo movimento falso e scivolerai indietro alla base — pieno di panico e con una bella perdita di tempo. Ad un certo punto prima di raggiungere il quinto livello, utilizza la chiave della piattaforma — si creerà una piattaforma ad un livello più basso che ti servirà per la tua fuga.
B) Questa è la chiave sicura che troverai negli antri più oscuri del quinto livello. Prendila e riportala come indicato in figura ed usala per aprire l'uscita.
C) Eccoti al quarto livello. Prima di qualsiasi altra cosa esci da qui e baratta il tuo passaggio sicuro con la chiave della piattaforma.
D) Questo conduce nelle viscere della nave. Ti occorrerà il passaggio sicuro per andare diritto alla base, dove troverai il passaggio per l'uscita che ti permetterà di uscire dalla nave. Una difficoltà è che l'uscita attuale la si può raggiungere solo da dietro sul livello due (groan)...

KNIGHT

SCORE
16200
WEAPON OBJECT
HIGH SCORE
50000
799

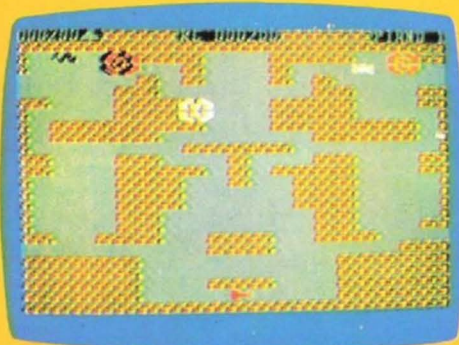
SCORE
200
WEAPON OBJECT
HIGH SCORE
50000
949

WEAPON OBJECT
HIGH SCORE
50000
749

SCORE
10400
WEAPON OBJECT
HIGH SCORE
50000
799

DEFCOM
GUERRE STELLARI

Ormai tutti quanti avranno sentito parlare delle Guerre Stellari, non quelle del film, ma quelle vere, che vedranno delle armi in orbita attorno alla Terra. **Defcom** non fa che portare questa idea alle sue estreme conclusioni.
L'iniziativa di difesa strategica orbitale doveva servire a proteggere l'uomo dai propri stessi eccessi, e sembrava a prova d'errore. Un giorno però, sfruttando un suo difetto fatale, degli alieni hanno assunto il controllo del sistema e se ne sono serviti per muover guerra alla Terra. Un solo uomo può salvare la Terra dall'annientamento — e questo compito toccherà a voi, che con la fida astronave e poche armi affronterete gli alieni!
Avete solo 80 secondi per annientare la prima ondata degli alieni, e altri 80 secondi per far fuori i minacciosi satelliti. In ogni caso, il vostro compito non si esaurisce qui, poiché gli alieni non amano che un misero terrestre metta loro i bastoni tra le ruote, e poi raddoppiano il proprio accanimento.
Dal punto di vista grafico, ciò che salva **Defcom** dall'essere un disastro completo è l'immagine della Terra che ruota in basso, completa di oceani e continenti. La vostra astronave non ha nulla a che fare con l'illustrazione sulla confezione, ma somiglia più che altro a un calzino a cui siano spuntate le ali. Il fuoco del laser, poi, sembra una raffica di freesbee deformi!
Le navi aliene sono un po' più originali: intere orde di oggetti spigolosi vi attaccano ad ondate, un po' come in **Uridium**. Di tanto in tanto appaiono sullo schermo dei messagggi che vi informano di dove dovreste essere, ma è un po' difficile far fuori gli alieni e al tempo stesso tenere la rotta giusta! Se esitate, rischiate d'essere colpiti da una sfera di fuoco — con esiti decisamente fatali.
Se riuscite ad aggiudicarvi più di 1000 punti, venite premiati con un laser più potente e dei razzi guidati per abbattere i satelliti.
La musica è eccellente, e consiste di un motivetto orecchiabile ma non troppo ripetitivo, che coglie l'atmosfera futuristica del gioco. Il gioco stesso, però, è un altro paio di maniche: eravamo convinti di esserci lasciati alle spalle ormai da anni certe sciatterie. Dopo dieci minuti eravamo già annoiati a morte, e solo il senso del dovere ci ha convinti a proseguire nel tentativo.

Cr.ba.

TO PO

L'ingordo topo sta trascorrendo una nottata attiva in un magazzino di formaggi. Tu vorresti mangiare tutti i formaggi, ma quando li mangi ti accorgi che accadono cose strane, per esempio può sparire la luce, possono aprirsi molti passaggi, viene eliminata una coppia di avversari. Ma la cosa non è così semplice, dovrai infatti vedertela con serpenti velenosi (un morso ti ucciderà) e ragni paralizzanti (una puntura ti paralizzerà). Il gioco ha difficoltà crescenti. Potrai disabilitare temporaneamente i ragni e i serpenti, ma ritorneranno sempre ad inseguirti.

JOYSTICK PORTA 2

F1	per partire
RUN STOP	pausa

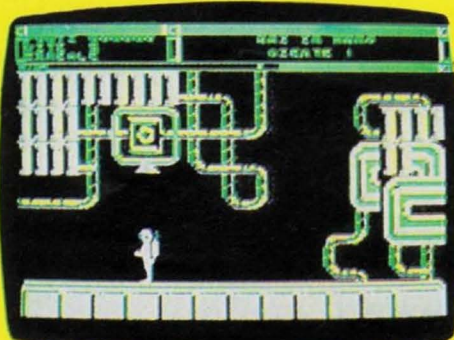
JEEP

Siete l'impavido e spericolato pilota di una jeep. Preparatevi ad affrontare 5 difficili prove in cui dovrete far correre il vostro veicolo su diversi terreni irti di pericoli:

1) Le montagne rocciose dove dovrete attraversare un campo minato, evitare frane e difendervi da piccoli gruppi di uomini che cercheranno di distruggervi o almeno di farvi perdere tempo.
2) I ponti interrotti qua e là da un precedente bombardamento e difesi da carri lancia missili.
3) La prateria in cui sarete completamente allo scoperto e dovrete superare un ostacolo d'acqua.
4) Il paese dove, se sopravviverai all'assalto furioso dei nemici, potrai finalmente salire a bordo di un aeroplano.
5) L'aeroporto in cui, a bordo del tuo aereo, dovrai riuscire a decollare.

JOYSTICK PORTA 2

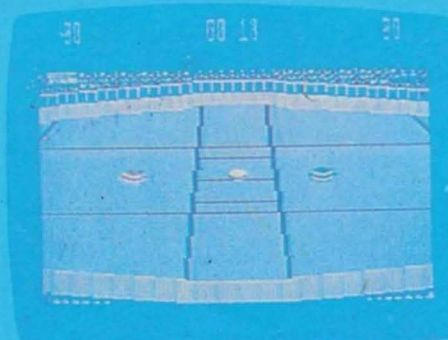
F7	inserire pausa
F3 o F5	disinserire pausa
SPAZIO	per saltare

TWO WORLDS

La stazione D localizzata su Ganymede era una piattaforma di osservazione, dove alcuni scienziati studiavano la gravità di Giove. Ma un giorno accadde uno strano fenomeno per cui una sfera si materializzò sulla stazione stessa e al contempo scomparve il tecnico radar. Sebbene la massa della sfera sembrasse zero, delle sonde rivelarono che all'interno erano celati dei grossi macchinari e che probabilmente era l'effetto antimateria a cancellare la massa della strana cosa e che se si fosse tentato di distruggerla, anche l'Universo stesso sarebbe scomparso. Ma dall'interno della sfera il tecnico ha informato la stazione che se riuscirà a superare dei test d'intelligenza potrà superare la porta dell'Universo parallelo. Tu, come Edwards il tecnico, avrai il compito di chiudere il contatto con la sfera dopo esserti sottoposto al trattamento di immortalità. Per completare la tua missione e salvare la razza umana tieni a mente queste istruzioni:

1) L'antimateria disponibile nella sfera non ti è utile. Dovrai procurartene dell'altra facendo reagire il corretto gas con il silicone e alimentare le cellule risultanti per usarle nella creazione dell'antimateria di cui hai bisogno, 2) Acquisisci l'immortalità, che si trova in una sezione della cosa ed è raggiungibile in modo anticonvenzionale. 3) Porta insieme nello spazio con la giusta polarità la materia e l'antimateria che si combineranno appropriatamente solo se avrai soddisfatto le precedenti condizioni. Anche se tutto ciò non sembra facile ci saranno altri ostacoli, ma tu dovrai riuscire se vorrai salvare l'umanità. Ricorda che per prendere gli oggetti contenuti in alcune parti della sfera dovrai appoggiarti contro di essa e premere lo spazio.

JOYSTICK PORTA 2

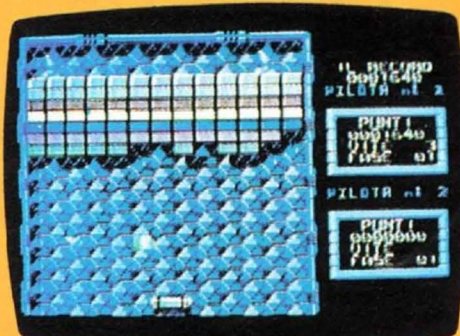
<	destra
>	sinistra
SPAZIO/O	prendi
Q	jet
M	musica
P	pausa

DISK BALL

Molti secoli fa su una colonia penale di minatori di Byton fu creato un gioco nel quale due uomini, uno contro l'altro, dovevano colpire con 2 blocchi di gas metano solidificato un disco di ghiaccio per farlo entrare nelle porte avversarie. Il gioco era molto duro perché i blocchi di metano se colpivano accidentalmente un uomo facevano molto male. Ora il gioco moderno è più sofisticato e per partecipare alle competizioni non è necessario il coraggio, ma soltanto riflessi pronti e abilità atletica e dei monitor collegati a ciascun giocatore danno l'indicazione di eventuali danni fisici. Alcune visioni semplificate di questo gioco vengono giocate da ragazzi su laghetti ghiacciati e campi di pattinaggio. Potrete scegliere se giocare contro il computer, penalizzandolo se vorrete o contro un amico, la durata di ogni quarto e il tempo a disposizione a ciascun giocatore per effettuare il tiro.

JOYSTICK PORTA 1/2

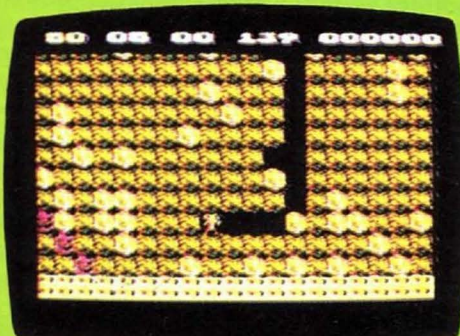
G	opzioni
F	pausa on/off
RUN/STOP	reset
SPAZIO	inizio gioco

Tastiera	giocatore 1	giocatore 2
alto	Q	—
sinistra	Z	•
destra	X	/
basso	A	;
fuoco	SHIFT sin.	SHIFT des.

BREAK!

Senz'altro molti di Voi avranno sentito parlare di "squash" una specie di doppio di tennis giocato contro un muro dove i due avversari si contendono la vittoria colpendo la pallina con una racchetta. Visto che questo sport, per ora da noi abbastanza sconosciuto, sembra stia prendendo piede, ecco che vi viene offerta la possibilità di giocarne una versione simile sullo schermo. L'unica differenza consiste nel fatto che i mattoni del muro vengono piano a piano eliminati, ottenendo naturalmente un punteggio ogni volta e dovrete cercare di non farvi derubare dai vostri avversari, dei piccoli robot che cercano di prendervi i mattoncini per raggiungervi più alla svelta. Mettete a dura prova i vostri riflessi per dimostrare la vostra abilità.

JOYSTICK PORTA 2

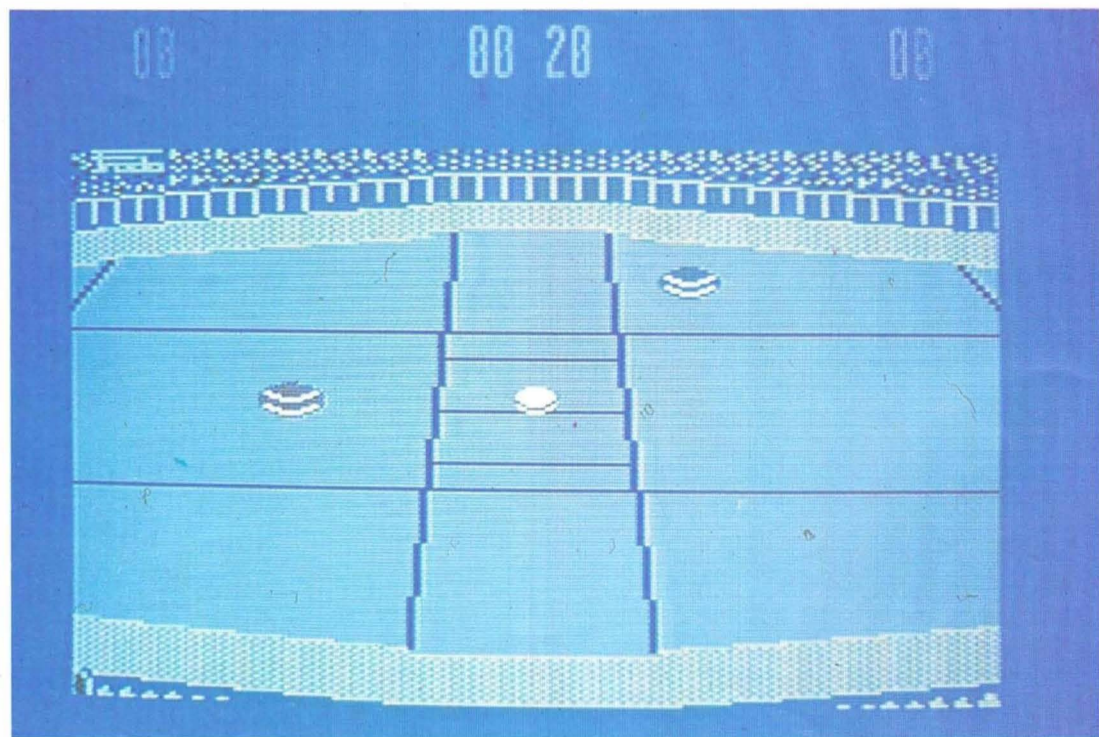
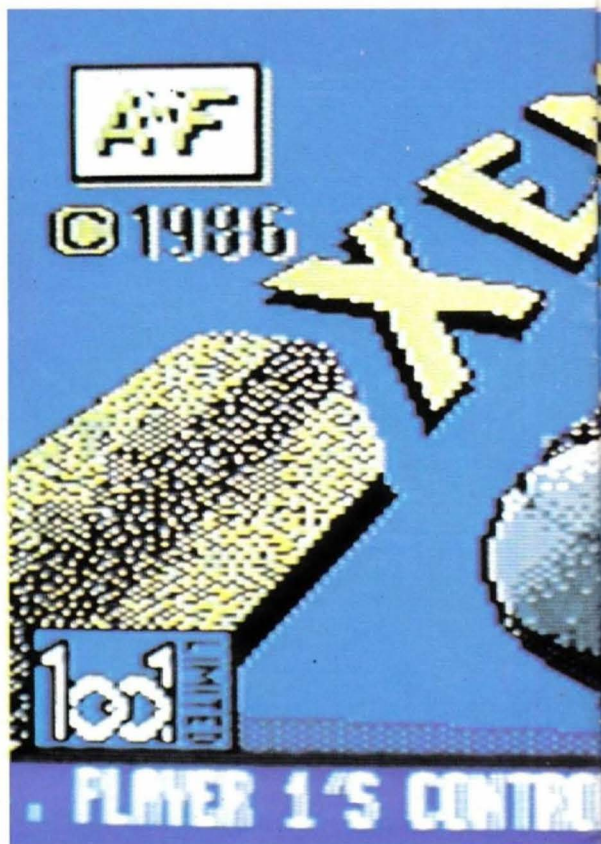
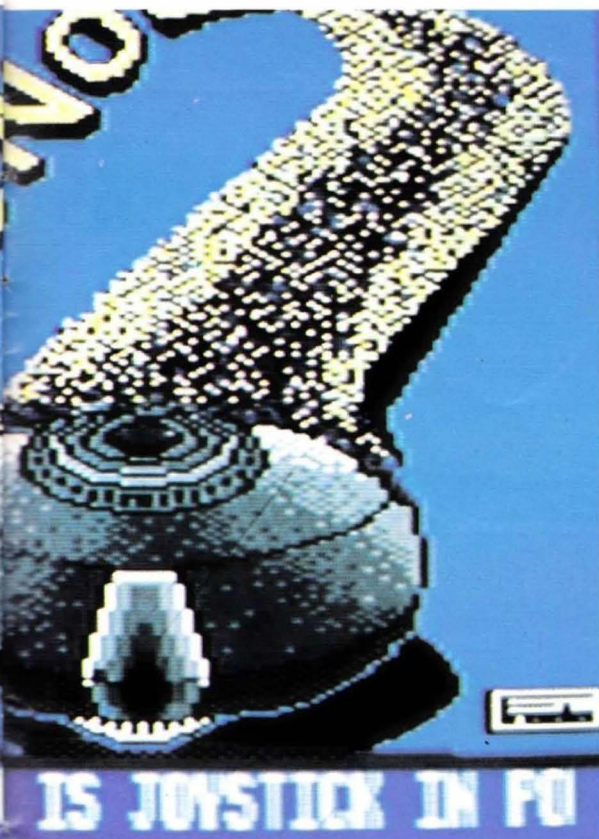
FUOCO	inizio gioco

ATTENTI FRANE

Devi esplorare un gruppo di cave e raccogliere i preziosi diamanti in esse custoditi. Quando avrai raccolto tutti i diamanti si aprirà una porta segreta attraverso la quale potrai raggiungere la cava successiva. Naturalmente il tuo compito non è così semplice. Infatti dovrai evitare di farti cadere i massi in testa e di farti raggiungere dai guardiani delle caverne; ma soprattutto dovrai affrettarti perché il tempo a tua disposizione è limitato. Inoltre tieni presente che non tutti i diamanti sono immediatamente visibili. Nella prima cava, ad esempio, per poterli trovare dovrai fermare con i massi l'avanzata di strani esseri che popolano la cava: essi si trasformeranno così in preziosi diamanti!

JOYSTICK PORTA 1 (2)

F3	numero joysticks numero giocatori
JOYSTICK SU GIÙ	livello difficoltà
JOYSTICK SIN. DES.	cava iniziale
SPAZIO	inserire/disinserire pausa
SPARO	inizio partita
F1	opzioni/fine partita
STOP	suicidio

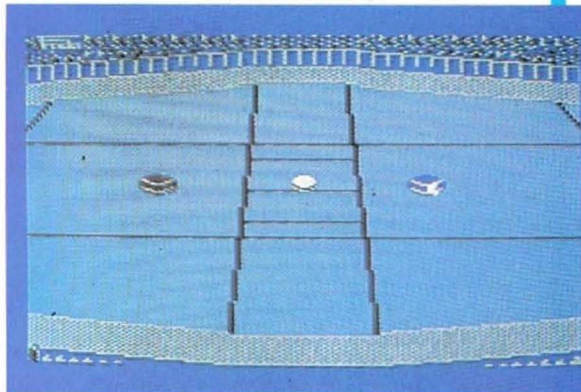
Il volto liscio, infreddolito e teso. I soli edifici erano una quantità di capanne di E.A. (atmosfera terrestre) e le sole forme di vita erano una piccola moltitudine di minatori e pionieri. In un campo improvvisato due uomini inseguivano un disco spingendo, dando calci e muovendosi in ogni altro modo che potessero pensare, due mazze enormi di gas metano solidificato in meno. Non erano così gentili anche se un bastone colpiva un uomo invece del disco: era proprio una cattiveria. Poi un uomo spinse accuratamente il suo disco in rete, abbastanza per farlo rimbalzare tra le due aste di metallo conficcate nella porta di ferro. Danzò goffamente in aria impacciato nella sua divisa e sbilanciato. La sua gioia non durò a lungo. Il suo avversario si avventò contro di lui e lo fece ruzzolare. Scoppiò subito una rissa furibonda coinvolgendo giocatori e spettatori. Anche l'arbitro si unì.

GIOCHIAMO COL DISCO

Il gioco che conosciamo come Xeno chiamato poi The Earth, cominciò e divenne un gioco rude e venne considerato un passatempo senza regole ben precise tra i colonizzatori delle miniere di platino. Lavorando per molte ore in condizioni dure, guadagnando parecchio ma senza la possibilità di spendere denaro, trovarono che Xeno dava la duplice attrazione di eccitante attività e di insicurezza nelle quali arrischiare le loro paghe.
Qpesto era quanto succedeva un secolo fa. Il nostro gioco moderno è più sofisticato ed umano, pensato con duri test di riflessi, abilità atletica, senza contare il coraggio. Usando la tecnologia moderna, i giocatori ora piazzano lanci, si bardano e si proteggono, i loro segnali vitali vengono evidenziati velocemente così come il danno psichico arrecato sul monitor elettronico. Pericoli ed infortuni sono inevitabili ma i bastoni di metano e la scatenata brutalità non esistono più. Grazie al cielo!
Oggi le versioni di Xeno sono giocate dai bambini su laghi ghiacciati e campi di pattinaggio. Ci sono versioni per computer e da tavolo per il divertimento di tutti. I grandi giocatori come Kreon, l'attuale campione del mondo, sono eroi popolari. Queste serie di giochi da campione sono viste da decine di bilioni di uomini nell'intera galaxia e le entrate della pubblicità e gli incassi si aggirano intorno a trilioni di credito ogni stagione.

Come si gioca

Xeno è composto da uno o due giocatori, opzioni da tastiera o yoistick. Ogni giocatore controlla un disco manovrabile in modo da mandarlo nella porta avversaria. Il vincitore è il giocatore che fa più goals nella partita.

Variazioni nel gioco

Potete variare alcuni aspetti del gioco per

migliorare il livello della vostra abilità. Questa facilità dà a Xeno infinite versatilità.

Chiavi

Se prendete l'opzione della tastiera, Xeno vi chiederà di definire il funzionamento di ogni chiave. Se scegliete la formula dei due giocatori, assicuratevi di definire le vostre chiavi con cura in modo che entrambi i giocatori possano facilmente usarle senza recuperarle in altri modi durante il corso della partita.

Pausa

Controllato il cursore che indica la direzione, il vostro disco viaggerà automaticamente da giocatore a giocatore dopo un intervallo prestabilito. Questo intervallo è il periodo di pausa. È selezionato come un numero singolo di secondi da 1 a 9. Selezionando lo zero potete disattivare facilmente la pausa.

Tempi

Xero è giocato in quattro tempi della stessa durata che possono variare da 1 a 9 minuti.

Handicap

Potete ostacolare il computer rallentando la sua risposta al vostro colpo. Il valore dell'ostacolo varia da 0 a 9.

THE PLANET

Ti trovavi a 3 bilioni di anni dalla più vicina stazione di servizio quando gli stabilizzatori della tua nave spaziale, comprata di seconda mano, si sono rotti e tu sei precipitato su un ostile pianeta. Dopo aver maledetto il venditore di roba usata ti sei messo alla ricerca dei 9 pezzi del tuo velivolo. Ti sei equipaggiato con un jet-pack, 9 radiofari, 9 telecomandi, un sonar, un compasso, un fucile laser e alcuni forti portatori. All'inizio ti conviene lanciare un segnale sonar per rilevare l'oggetto più vicino e tracciare un punto sulla mappa con l'eco di ritorno. In breve diventerai impavido dei pericoli della giungla e entrerai nei suoi colorati sentieri. Se entrerai in uno di questi ti verrà chiesto il luogo dei tuoi sogni e così verrai spostato in vari posti sul pianeta. Ma stai attento perché sul pianeta ci sono anche dei mostruosi robot che dovrai uccidere, se ci tieni alla tua salute. Controlla anche l'energia perché se diminuirà, le cose andranno male. Cerca quindi il modo di fare rifornimento.

JOYSTICK PORTA 2

	SULLA TERRA	**IN ARIA**
5	sinistra	est
6	ruota di 180°	sud
7	vai nella direz. del riferimento	nord
8	destra	ovest
U	per avanzare di 1000 piedi	
D	per scendere	

RAID MORTALE

Devi penetrare in territorio nemico a bordo di una navicella spaziale armata di missili aria aria. È una missione praticamente suicida dal momento che il percorso è costellato di pericoli: missili terra-aria che si levano al tuo passaggio e micidiali razzi teleguidati che vengono lanciati contro di te non appena superi una certa altezza con la tua astronave. Come se non bastasse devi colpire alcuni bersagli per disattivare i raggi laser che ti sbarrano la strada e riuscire a portare a termine ogni livello entro un tempo limite indicato dalla quantità di carburante.

JOYSTICK PORTA 2

RESTORE fine partita

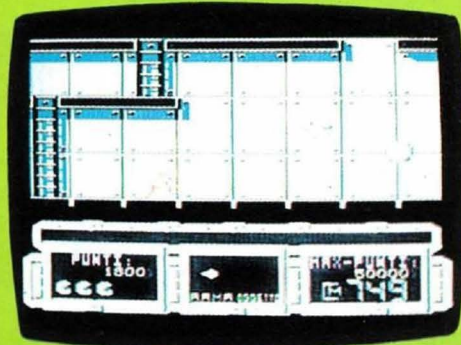
VICHINGHI

Ogni primavera i Vichinghi, a bordo delle loro lunghe barche, cominciavano sanguinose e temute incursioni. Essi attaccavano di sorpresa, ammucchiavano i tesori nelle imbarcazioni, massacravano i poveri abitanti e ripartivano. Questo gioco ripropone le gesta del grande Viky, giovane guerriero scandinavo, che decide di far fortuna saccheggiando un piccolo arcipelago di due isole: l'isola delle pietre e l'isola della morte. Tutto comincia sulla spiaggia dell'isola delle pietre. Qui Viky deve innanzitutto trovare la strada per combattere con gli inviperiti abitanti e lo scudo per limitare i danni provocati dai colpi nemici; lo scudo però non protegge a tempo indeterminato. In seguito deve scovare una catapulta ed una scala che gli permetterà di impadronirsi di una torcia. Con quest'ultima potrà incendiare le capanne e trovare l'albero maestro ed il ramo per poi raggiungere la spiaggia, costruire la barca e far rotta verso l'isola della morte. Qui dovrà trovare una lancia ed un ariete per demolire il muro che circonda l'isola e penetrare così nella fortezza, dove sono custoditi immensi tesori, situata a nord dell'isola.

JOYSTICK PORTA 2

SPARO inizio partita/appiccare il fuoco

STOP inserire/disinserire pausa

THE DROID

Rodolfo, il nostro eroe è disperato. La sua bella amata, la principessa Amelia, promessagli in sposa dal Re Sargon, è stata rapita dal perfido diavolo di Speggian, un terribile alieno che, ostile da anni al buon e vecchio Sargon, ha trovato l'unico modo per renderlo infelice, togliergli la cosa più amata, la figlia. Ma ecco che Rodolfo dovrà, seguendo il suo intuito, addentrarsi nell'astronave spaziale del malefico alla ricerca della sua bella. Ma qui dovrà fare molta attenzione ai mille pericoli e trabocchetti ivi nascosti: come vermi assorbi-energia, pozze di acqua bollente. Ricordatevi inoltre che potrete, se riuscirete a raggiungere le bacheche con le armi, cambiare i vostri mezzi di difesa.

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO inizio gioco

DRUID

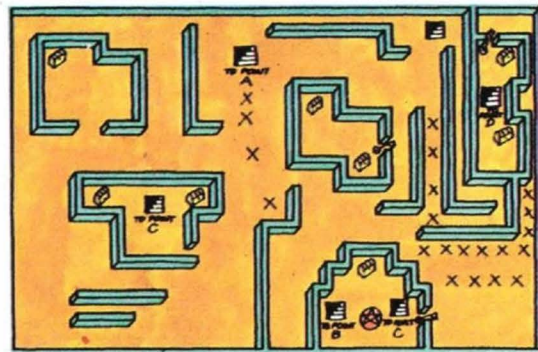
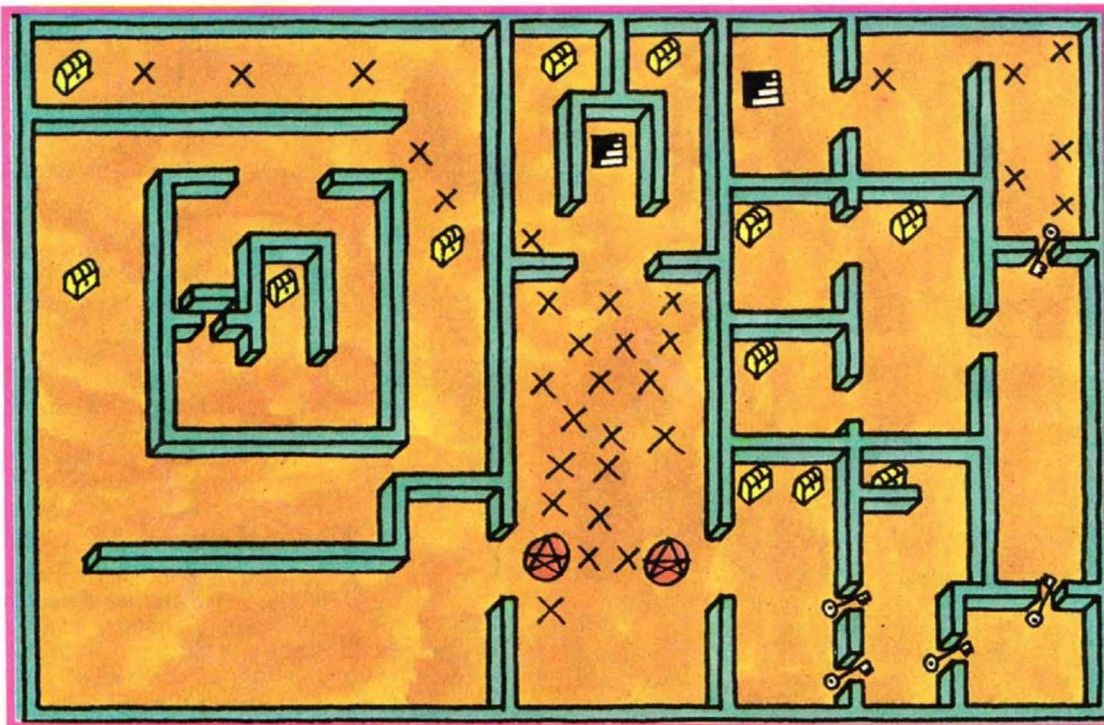
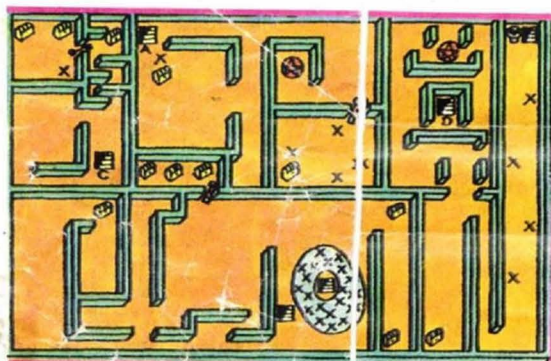
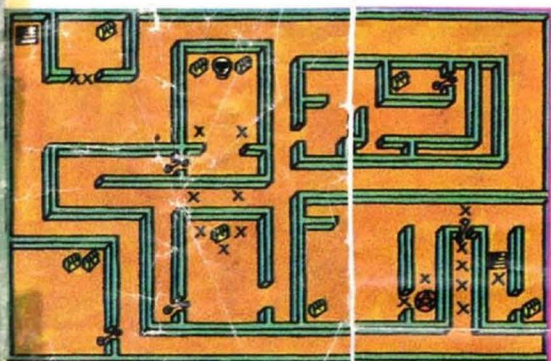
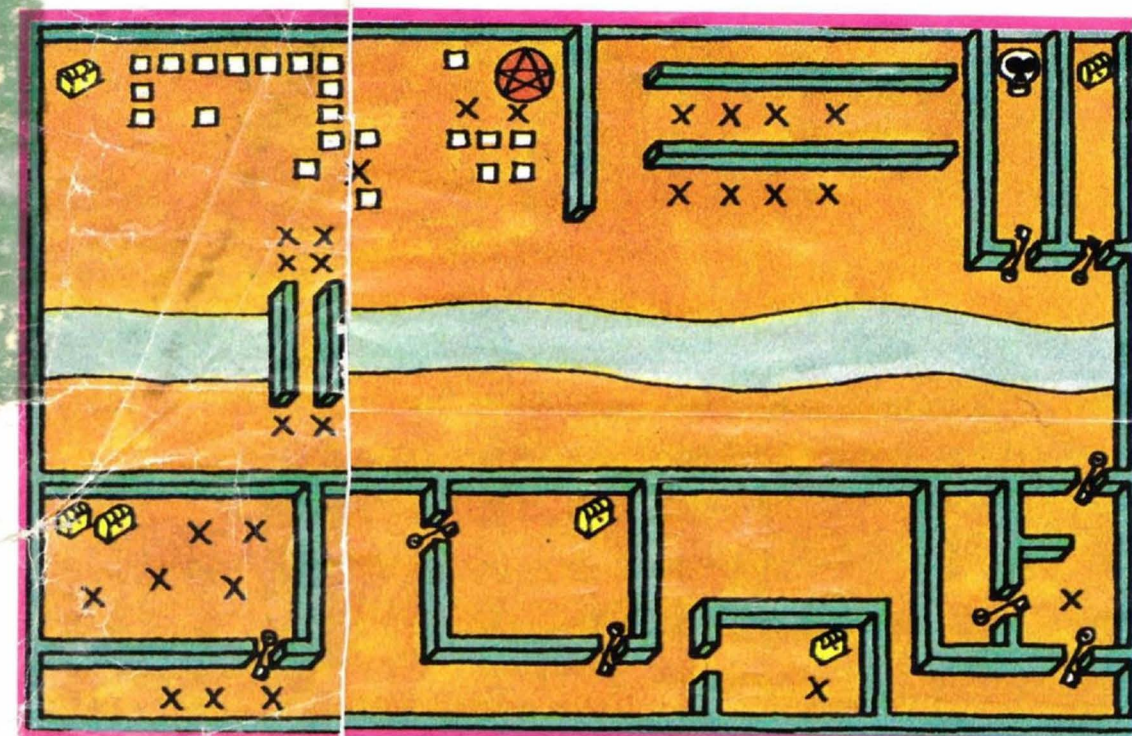
COME UCCIDERE I DEMONI

Dopo avervi giocato per delle ore Dino Oriani di Milano ci ha gentilmente spedito alcune mappe — che sono veramente giuste, a differenza di altre mappe — ed una gran quantità di suggerimenti per andare avanti a Druid. Ha fatto una mappa solo dei livelli da 3 a 8 perché i primi due sono davvero troppo semplici per preoccuparsene e quasi tutti sono già arrivati fino lì.

Lo scopo è uccidere tutti i principi demoni nei vari livelli. Ce ne sono quattro che sono indicati sulla mappa con dei teschi. Essi ti scagliano addosso delle palle di fuoco ma tu puoi evitarli proprio stando vicino a loro ed usando l'incantesimo Chaos. Un altro suggerimento è raccogliere tante chiavi, ne avrai bisogno tante quante ne puoi trovare per i prossimi livelli.

Le tappe

Le quindici diverse classi di giocatore che tu puoi diventare — a seconda della tua abilità — sono (partendo dal meno abile):

° Halfwit (mezzo stupido) ° Apprentice (ap-

LIVELLO 4

LIVELLO 3

LIVELLO 5

LIVELLO 7

LIVELLO 8

prendista) ° Seer (veggente) ° Lore Seeker (cercatore di sapere) ° Spirit Master (Padrone degli spiriti) ° Cleric (ecclesiastico) ° Potion Master (Signore delle pozioni) ° Lore Master (Signore della scienza) ° Priest (Sacerdote) ° Illusionist (Illusionista) ° Magic Master (Signore magico) ° Conjourer (evocatore di spiriti) ° High Priest (sommo Sacerdote) ° High Druid (sommo Druido) ° Light Master (Signore della Luce).

Gli incantesimi corretti da usare per ciascun tipo di creatura tu incontri sono indicati nella Guida agli Incantesimi.

	Acqua	Fuoco	Elettricità
Fantasmi	1	1	2
Bettle	3	1	2
Scheletri	1	3	2
Serpenti	3	1	2
Ralack	1	2	3
Spettro	3	2	2
Bitume	3	1	2
Diavoli	3	3	1

RITAGLIA LUNGO IL BORDO SEGNATO IN NERO E PIEGA SEGUENDO IL TRATTEGGIO INDICATO

PERSONALIZZA LA CASSETTA SCRIVENDO IL TUO NOME

PROGRAMMI PER CBM 64

HIT PARADE

HIT PARADE

SU QUESTA CASSETTA

LATO A / CBM 64

INTRODUZIONE

1 JANE - 2 JUDO - 3 THE RUN
4 ERBE - 5 FLIPPY
6 GRAND PRIX - 7 MOLECULAR
8 A LORD - 9 SEGNI
10 GROSSO GUAIO IN MEDIO ORIENTE
11 TABLE BALL - 12 SCANNER
13 VULCANIAN WARS - 14 FURY
15 DOU BOU

COUNTER

LATO B / CBM 64

16 BUBO - 17 TOP GUN
18 CAVALIERE - 19 EXPLORER
20 TORA TORA - 21 TO PO
22 JEEP - 23 TWO WORLDS
24 DISK BALL - 25 BREAK!
26 ATTENTI FRANE - 27 THE PLANET
28 RAID MORTALE - 29 VICHINGHI
30 THE DROID

COUNTER

QUESTA CASSETTA È DI

NOME

COGNOME

VIA N.

CITTÀ

ANNOTAZIONI